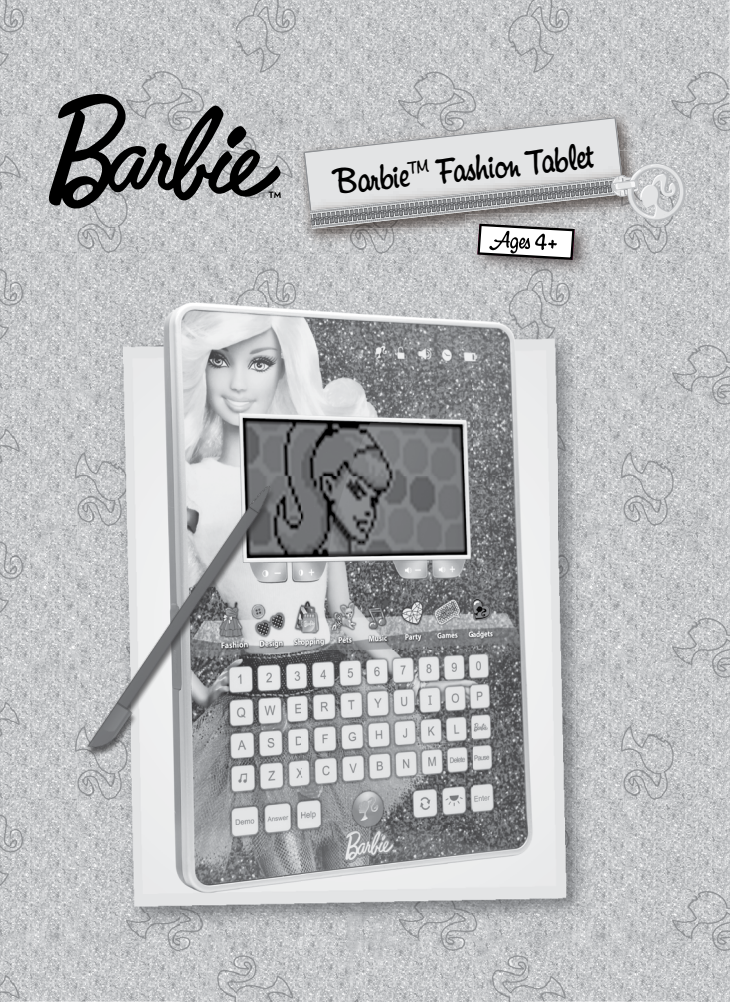


Oregon SCIENTIFIC

Dear Parent/Guardian,

Thank you for choosing the **Barbie™ Fashion Tablet**.
Designed with fun in mind,
the **Barbie™ Fashion Tablet** is packed with
stimulating games and activities that will
make an invaluable contribution to your child's development.
The activities used to help further your child's skills include
writing skills, art, reflex, mathematics, memory, logic, music and
games.
The **Barbie™ Fashion Tablet** provides a dependable and
realistic introduction to a computer tablet, and
encourages creativity and independent learning.
Learning with Barbie™ is so much fun!

barbie.com™

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by,
and used under license from, Mattel, Inc.
© 2012 Mattel, Inc. All Rights Reserve

Chapter 1

About the Barbie™ Fashion Tablet

Features

30 English Activities
- Fashion
- Design
- Shopping
- Pets
- Music
- Party
- Games
- Gadgets

Multimedia
- Digital sound and animation

Display
- LCD touch screen
- Automatic shut-down

Interface
- Touch screen with writing recognition
- QWERTY keyboard
- Number keys
- Home key
- Fun animation buttons
- Game selection instant access buttons
- Volume control buttons
- Backlight button
- Music on/off button

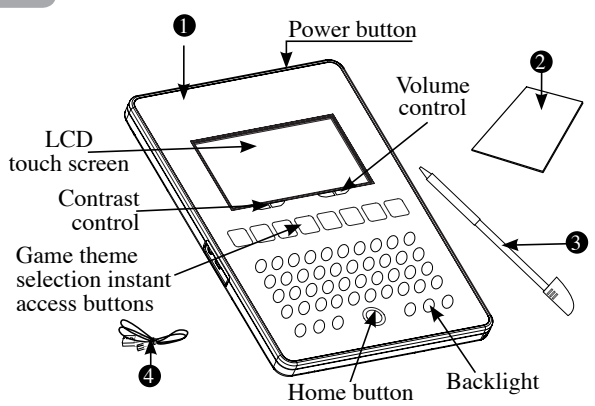
Audio
- The voice of Barbie®
- USB plug

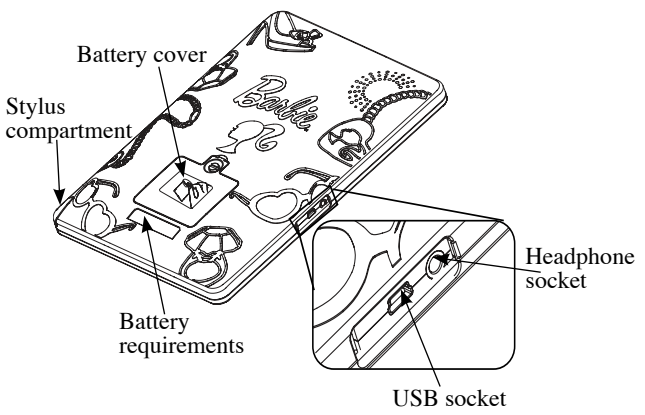
Unit

The **Barbie™ Fashion Tablet** is supplied with the following parts (please contact your retailer should any parts be missing):

1 - Unit
2 - Instruction manual
3 - Stylus pen
4 - USB cable
5 - Case

Unit





Chapter 2

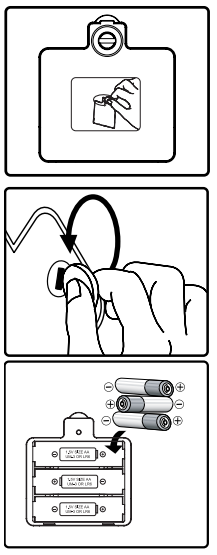
Getting Started

The **Barbie™ Fashion Tablet** operates on 3 "AA" size batteries.

Battery Installation

1. Make sure the unit is turned off.
2. Open the battery cover at the back of the unit using a coin or straight blade screwdriver.
3. Insert 3 "AA" size batteries (note the correct polarity: +, -).
4. Replace the cover.

The underside of the tablet has a thick wall which may present slight difficulty when changing the batteries. It is recommended that adults help children to change the batteries using a suitable tool.

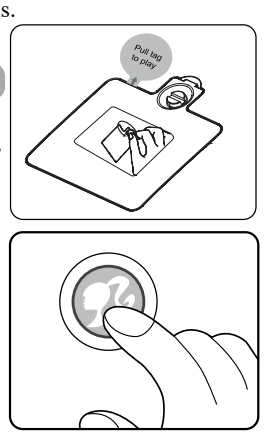


Caution
- Do not mix different types of batteries or old and new batteries together.
- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Remove all batteries when replacing.
- Remove batteries if the unit is not going to be used for long periods of time.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging them.
- Rechargeable batteries should only be charged under adult supervision.

- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.

Starting the Barbie™ Fashion Tablet

In order to play and access all 30 games in the **Barbie™ Fashion Tablet**, please pull and remove the Try-Me tag before turning on the unit. Turn on the **Barbie™ Fashion Tablet** by pressing the "⏻" button located on the top right hand corner of the tablet or by pressing on the "Home" button located at the center, in the bottom of the tablet. At the end of a session, remember to turn off the power by pressing the "⏻" button.



Auto-off

If there is no input on the unit after a few minutes, and the player's name has not been input into the tablet, the unit says "OK! Let's play again soon!" and automatically turns itself off to conserve power. To start playing again, just press the ⏻ button or the "home" button to turn the unit back on.

Home button

Power button

Storage & Care

To ensure that the product enjoys a long life, please follow these simple rules:
- Regularly examine the unit for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, the unit must not be used until the damage has been repaired.
- Always disconnect the power supply before cleaning.
- Keep the unit clean by wiping the exterior of the unit with a dry cloth.

- Avoid getting the unit wet.
- The unit should not be dismantled.
- Always store the unit away from direct sunlight and high temperatures.
- Avoid leaving the unit in a car where it is exposed to direct sunlight.
- The unit should not be subjected to extreme force or shock.

Chapter 3

Game Rules and Selection

Game Theme Selection

There are 8 themes in the **Barbie™ Fashion Tablet**: Fashion, Design, Shopping, Pets, Music, Party, Games and Gadgets.
The main theme selection menu will automatically scroll to the next theme every 5 seconds. The player can also touch the left and right arrow keys displayed on the screen to scroll to the next theme and touch on the image or press "Enter" to select. All the games under a theme are listed in the game title selection menu. The player can touch the up and down arrow keys on the screen to scroll through the activity names and touch the title or press "Enter" to play. Alternatively, the player can press one of the instant theme access buttons to go straight to a particular game theme. Every 15 seconds, if the unit is idle, Barbie® will say "Pick a theme to play! Touch the picture to start!".

Attempts
In most activities the player will have three attempts per question. Barbie® will reveal the correct answer after three incorrect attempts. If there is no input after 15 seconds, Barbie® will repeat the instruction prompt.

Scoring
At the end of each game round (consisting of ten questions in most games), after the successful completion of all levels in an activity, or if the time is up, a summary score screen will be shown so the player can see how well they have done. A "Play Again?" screen will appear and the player can choose if they want to play again or exit and choose another activity.

Time Limit
For most games, the player has from 30 to 120 seconds to answer depending on the question and game.

Chapter 4

Useful Features and Controls

Touch Screen
Touch the screen to draw, write, select and scroll through the game plays.

Keyboard
The **Barbie™ Fashion Tablet** features a fully functional computer keyboard.

Instant Theme Access Buttons
Pressing an instant access button will bring the player to a list of activities in that category.

Home
Press the "Home" button to turn on the product. If the product is on, press the "Home" button to exit the screen currently on display and return to the previous menu.

Volume
Press the volume controls to adjust the volume.

Contrast
Press the contrast controls to adjust the contrast.

Demo
Press the Demo button to see a demonstration of some of the exciting features and activities in the **Barbie™ Fashion Tablet**.

Answer
Press the Answer button to reveal the correct answer to a question. The player needs to think carefully before pressing this button as no points will be awarded for that question.

Help
Press the Help button for extra hints to a question. Using this function will reduce the total score for the current question. Not all games have this function.

Repeat
Press the ↻ button to repeat a question or an instruction.

Backlight Button
Press the button to change the backlight from seven different colours or to turn it on and off.

Enter
Press the Enter button to submit an answer.

Delete
Press the Delete button to delete the previously entered letter, number or drawings.

Pause
Press the Pause button to pause game play. Press this button again to resume game play.

Barbie™
Press the Barbie button to play a short and fun animation with music.

Music On/Off button
Press the ♫ button to turn the game play background music on and off.

Connecting your computer to download your name and game packages

On Barbie™ Fashion Tablet:
1. Turn your tablet on.
2. Go to *Content Update* under the game theme: Gadgets.
3. Note the size of the plug and insert the USB cable into both the tablet and the computer.
4. Touch *YES* on the **Barbie™ Fashion Tablet**, when the screen displays "USB Download?".

On computer:
First time installation:
1. Visit *http://fashiontablet.oregonscientific.com* to download and install the program. Follow the instructions provided and install the program.

Content download:
1. Once the program is installed, open the program to begin customising the **Barbie™ Fashion Tablet**.
2. Follow the instructions to input the player's name.
3. Once a name is inserted, you can then select additional game content and change the game play.
4. The program will then download the selected content and apply it to the **Barbie™ Fashion Tablet** through a USB cable.

Chapter 5

Activities

00 Press and Write
Press a letter or number on the keyboard during the game theme or game play selection.
You can then learn to write the letter or number and learn a word or count.

Fashion

01 Runway Surprise
Barbie® is getting ready for the runway, let's help her get ready! Touch the screen to connect the dots to reveal and learn a shape or a fashionable item!

02 Fashion Styling
Barbie® is running her checklist. Help her work out how many items she needs to bring by touching or writing on the screen. Where the answer is more than one digit, the player can touch the line representing the digits to choose where to enter first.

03 Catwalk Fame
Barbie® is going to do the catwalk! Write the letters or numbers inside the stars to get Barbie® across the stage before the next model shows up.

04 Getting Ready
Barbie® has arrived at her next catwalk event and has found the place is a mess! Pick an area and help Barbie® arrange by touching the items on the screen.

Design

05 Jewellery Fun
Design a unique pendant to be put in a necklace. Draw and touch the gems on the side to spice it up!

06 Dress Up
Let's shop around and find clothes for Barbie® to try on and buy, then figure out their total cost. Where the answer is more than one digit, the player can touch the line representing the digits to choose where to enter first.

07 What's Inside
Remember what is inside the drawer and touch the screen to answer.

08 Match Up
Remember what is inside Barbie®'s purse! Touch the screen to answer.

Shopping

09 Accessory Shopping
Let's shop with Barbie®! Prepare and buy one, two or three appropriate items for the weather.

10 Spot The Differences
Touch the screen and spot the differences between the two objects.

11 Matching Shoes
A shoe sale is happening but they are everywhere! Find the shoe that matches the top.

12 Mall Out
Get Barbie® to the mall for a shopping extravaganza! Touch and hold to move any obstacles to clear a path for her!

13 At The Counter
Calculate and write out how much each set costs! Where the answer is more than one digit, the player can touch the line representing the digits to choose where to enter first.

Pets

14 Pet Park
Touch and bring a pet for a walk in the park.
Once at the park, touch anywhere on the screen infront of the pet to jump over the obstacles.

15 Find The Way Home
Sequin® is lost! Draw a path on the screen from Sequin® to her house to guide her home!

16 Where's The Ball
Barbie®'s playing catch with her puppies but they've hidden the ball! Watch carefully and remember which puppy has the ball! Touch the screen to answer.

17 Pet Match
Touch the screen to complete the picture and learn what the animals or insects eat!

Music

18 DJ Tap
Touch the screen to select a song and the music notes to play it.

19 Follow Me
Touch the screen to pick a song and the correct piano keys to play a melody.

20 Musician Barbie®
Touch the screen to pick an instrument and compose a melody.

21 DJ Turn
Touch the notes when they reach the circles at the bottom of the screen.

Party

22 Jewel Popup
Touch to pick up as many jewels as possible within 30 and 60 seconds.

23 Party Time
Barbie® has invited her friends to her party but they will arrive at different times. Help Barbie® to figure out when they will arrive.

24 Fashion Write Up
Touch to write and spell out a fashionable item or object.

25 Balloon Pop
Touch the screen to pop as many balloons as possible within a given time to win a prize!

Games

26 Letter Plus
Select as many correctly spelled words as you can within a given time!

27 Cupcake Surprise
Remember and find the matching cupcakes on the screen.

Gadgets

28 Sketch Book
Draw a picture on the screen. Pick different brush sizes to draw. Touch the rubber to erase.

29 Calculator
Touch the screen to calculate a math equation.

30 Content Update
Connect to a computer via a USB cable to personalise the tablet and to update new contents for game play. Touch "YES" to start downloading. Go to *http://fashiontablet.oregonscientific.com* for downloading and instructions for installing the program.

31 System Setup
Touch the "+" shown on the screen to calibrate the touch screen. The setup is complete when the screen displays "Setting Completed".

Chapter 6

Troubleshooting

Developing learning products is a responsibility that we at Oregon Scientific take very seriously.
We make every effort to ensure the accuracy and appropriateness of the information which forms the value of our products. However, errors can sometimes occur. It is important for you to know that we stand behind our products and we encourage you to contact our Technical Support Team with any problems and/or suggestions that you might have.
Our Technical Support Team will be happy to help you.
Before contacting an authorized service representative at 0871 222 1966, carry out the following simple checks. It may save you the time of an unnecessary service call.

No display
Are the batteries installed properly?
Do the batteries need replacing?

Black-out screen/ Abnormal display/ Touch screen malfunctions
Disconnect the power supply by removing batteries for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

In an environment prone to static discharge, the unit may malfunction.
To reset, remove the batteries for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

Conforms to safety requirements of ASTM F963, EN71 Parts 1, 2 & 3 and EN62115.

In an effort to continually improve our products, the actual screen display on the product may differ slightly from the diagrams shown. Please retain this manual for future reference.

Oregon Scientific (UK) Ltd.
Unit 1, Switchback, Gardner Road,
Maidenhead, Berkshire SL6 7RJ.
Hotline number: 0871 222 1966
Email: Technical@oregonuk.com
Website: www.oregonscientific.co.uk

Warning:
Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

- Warning! Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

DISPOSAL
Do not dispose of this product as unsorted municipal waste.
Such waste should be collected separately for special treatment.

BI68-12 UK 300103109-00001-10

Barbie™ Ordenador Táctil Sobre Moda

Edad 4+

Oregon SCIENTIFIC

Estimado padre,

Gracias por elegir el **Ordenador Táctil Sobre Moda.**
Diseñado para divertirse,
El **Ordenador Táctil Sobre Moda** está lleno de juegos de estimulación y actividades que aportan una contribución inestimable al desarrollo de su hijo/a.
Las actividades elegidas ayudan a desarrollar las habilidades de su hijo ya que incluyen habilidades como mecanografía, arte, reflejos, matemáticas, memoria, lógica, música y juegos.
El **Ordenador Táctil Sobre Moda** ofrece una introducción realista a un ordenador táctil y fomenta la creatividad y el aprendizaje independientemente.
Aprender con Barbie™ es muy divertido

barbie.com™

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2012 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Capítulo 1

Acerca del Ordenador Táctil Sobre Moda

Características

30 Español Activities
- Moda
- Diseño
- De Compras
- Mascotas
- Música
- Fiesta
- Juegos
- Herramientas

Multimedia
- Sonido digital y animación

Pantalla
- Pantalla LCD táctil
- Apagado automático

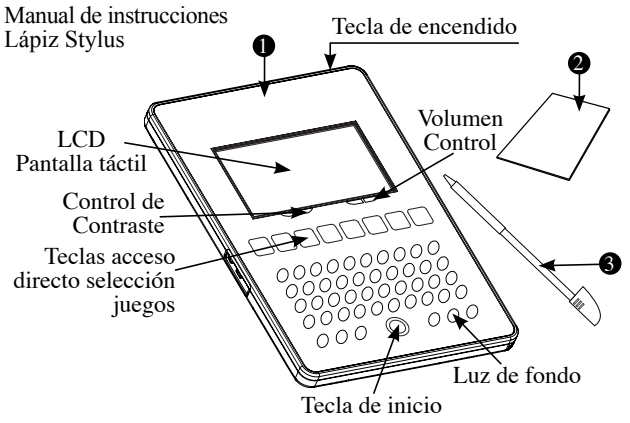
Interfaz
- Pantalla táctil con reconocimiento de escritura
- Teclado QWERTY
- Teclado numérico
- Tecla de Inicio
- Botones divertidos animados
- Teclas de acceso rápido a los juegos
- Teclas de control de volumen
- Tecla de luz de ambiente
- Tecla encendido / apagado de música

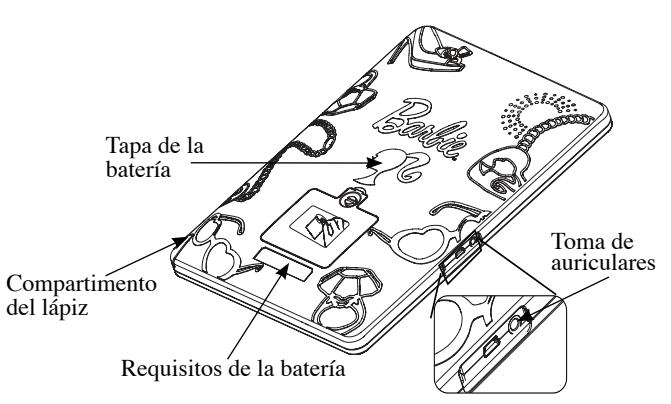
Audio
- La voz de Barbie™

Unidad

El **Ordenador Táctil Sobre Moda** incluye las siguientes partes (por favor, contacte con su distribuidor si falta alguna de las piezas):

1 - Unidad
2 - Manual de instrucciones
3 - Lápiz Stylus



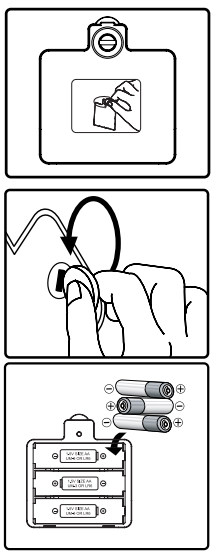


Capítulo 2

Primeros pasos

El ***Ordenador Táctil Sobre Moda*** funciona con 3 pilas tamaño "AA".

Instalación de las pilas



1. Asegúrese de que la unidad está apagada.
2. Abra la tapa de la batería en la parte posterior de la unidad con una moneda o un destornillador de cabeza plana.
3. Inserte 3 pilas "AA" de tamaño (véase la polaridad: +, -).
4. Vuelva a colocar la cubierta.

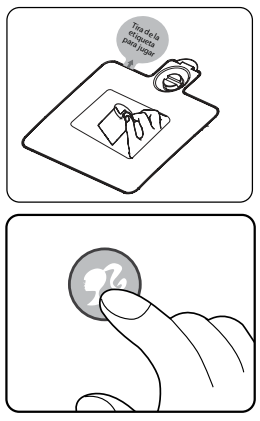
La parte inferior El ***Ordenador Táctil Sobre Moda*** tiene una tapa gruesa que pueden presentar una leve dificultad al cambiar las pilas. Se recomienda que los adultos ayuden a los niños a cambiar las pilas con una herramienta adecuada.

Atención

- No mezcle diferentes tipos de pilas o baterías viejas y nuevas.
- Utilice únicamente pilas del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas.
- Quite todas las pilas al reemplazarlas.
- Retire las pilas si la unidad no va a ser utilizada durante largos períodos de tiempo.
- No tire las pilas al fuego.
- No recargue las pilas no recargables.
- Saque las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Las pilas recargables sólo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas gastadas del juguete.
- No provoque un cortocircuito en los terminales de alimentación.

Encendido del *Ordenador Táctil Sobre Moda*

Para jugar y acceder a los 30 juegos en El ***Ordenador Táctil Sobre Moda***, por favor, tire y retire la etiqueta Try-Me antes de encender la unidad. Encienda la unidad pulsando la tecla "⏻" situada en la esquina superior derecha del ordenador o pulsando en el botón "Home" situado en el centro, en la parte inferior del ordenador. Al final de cada sesión, no olvide desconectar la alimentación pulsando el botón "⏻".



Apagado automático

Si no se usa la unidad después de unos minutos y aun no se ha registrado el nombre del jugador, la unidad dirá "OK! Vamos a jugar pronto otra vez!" y se apagará automáticamente para ahorrar energía. Para empezar a jugar de nuevo, sólo pulse el botón "⏻" para encender la unidad de nuevo.

Tecla de inicio

Tecla de encendido

Almacenamiento y Cuidado

Para garantizar que el producto goze de una larga vida, por favor, siga estas simples reglas:
- Examinar periódicamente la unidad por posibles daños en los cables, enchufe, caja y otras partes. En el caso de daño, la unidad no debe utilizarse hasta que el daño haya sido reparado.
- Desconecte siempre la fuente de alimentación antes de limpiarla.
- Mantenga la unidad limpia, Límpiela con un paño seco.
- Evite mojar la unidad.
- La unidad no debe ser desmantelada.
- Guarde siempre la unidad alejada de la luz solar directa y las altas temperaturas.
- Evite dejar la unidad en un automóvil en el que se exponga a la luz solar directa.
- La unidad no debe ser sometida a una fuerza extrema o a una descarga.

Capítulo 3

Reglas del Juego y Selección

Selección de Juegos

Hay 8 temas en ***Ordenador Táctil Sobre Moda:*** Moda, Diseño, De compras, Mascotas, Música, Fiesta, Juegos y Herramientas.
El cursor de selección de temas cambiará de tema cada 5 segundos. El jugador también puede tocar las flechas izquierda y derecha que aparecen en la pantalla para cambiar de juego y presionar "Entrar" para seleccionar. Todos los juegos están en una lista en el menu principal de los juegos. El jugador puede usar las flechas de arriba y abajo para desplazarse por los nombres de los juegos una vez elegido el juego toque el título o presione "Enter" para jugar. Por otra parte, el jugador puede pulsar una de las teclas acceso rápido para ir directamente a un determinado juego. Cada 15 segundos, si la unidad está inactiva, Barbie™ dirá "¡Elige un juego para jugar! Pulsa la imagen para seleccionar".

Los intentos

En la mayoría de los juegos el jugador tendrá tres intentos por pregunta. Barbie™ revelará la respuesta correcta después de tres intentos fallidos.
Si no hay respuesta después de 15 segundos, Barbie™ repetirá las instrucciones

Puntuación

Al final de cada ronda (que consta de diez preguntas en la mayoría de juegos), después de finalizar con éxito todos los niveles de un juego o si el tiempo ha terminado aparecerá una pantalla resumen con los resultados por lo que el jugador puede ver lo bien que lo ha hecho.
Aparecerá "¿Quieres jugar otra vez?" en la pantalla y el jugador puede elegir si desea volver a jugar o salir y elegir otro juego.

Tiempo Límite

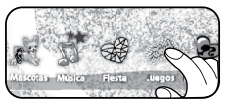
Para la mayoría de los juegos el jugador tiene de 30 a 120 segundos para responder en función de la pregunta y el juego.

Capítulo 4

Funciones útiles y controles

Pantalla táctil

Pulse la pantalla para dibujar, escribir, seleccionar y desplazarse por los juegos.



Teclado

El ***Ordenador Táctil Sobre Moda*** dispone de un teclado de ordenador completamente funcional.

Botones de acceso directo a los juegos

Al pulsar un botón de acceso directo le llevará a una lista de juegos en esa categoría.

Inicio

Pulse el botón "Inicio" para activar la unidad. Si la unidad está encendida, presione el botón "Inicio" para salir de la pantalla en la que se encuentra y volver al menú anterior.

Volumen
Pulse los controles de volumen para ajustar el volumen.

Contraste
Pulse los controles de contraste para ajustar el contraste.

Demo
Pulse la tecla Demo para ver una demostración de algunas de las características y juegos en ***Ordenador Táctil Sobre Moda.***

Respuesta
Pulse la tecla Respuesta para revelar la respuesta correcta a una pregunta. El jugador debe pensárselo cuidadosamente antes de pulsar este botón ya que no se otorgarán puntos para esa pregunta.

Ayuda
Pulse la tecla Ayuda para buscar pistas adicionales a una pregunta. Con esta función se reducirá el total de la puntuación de la pregunta. No todos los juegos tienen ésta función.

Repetir
Pulse la tecla Repetir para repetir una pregunta o una instrucción.

Luz ambiente
Pulse la tecla para cambiar la luz de fondo a siete colores diferentes o para encenderla y apagarla.

Intro
Pulse la tecla Intro para enviar una respuesta.

Eliminar
Pulse la tecla Eliminar para borrar la letra, el número o dibujos introducidos previamente.

Pausa
Pulse la tecla Pause para pausar el juego. Pulse el botón otra vez para reanudar el juego.

Música On/Off
Pulse la tecla ♫ para activar la música del juego.

Capítulo 5

Actividades

00 Pulse y escriba
Pulse una letra o un número en el teclado durante la selección del juego. A continuación, puede aprender a escribir la letra o el número y aprender la palabra o a contar.

Moda

01 Dibuja sin parar
Barbie™ se prepara para la pista, ¡vamos a ayudarla a prepararse! Pulsa la pantalla para conectar los puntos para descubrir un artículo de moda.

02 Tú eliges
Barbie™ está ejecutando su lista. Ayúdale para saber cuántos artículos necesita traer tocando o escribiendo en la pantalla. Cuando la respuesta contenga más de un dígito, el jugador puede tocar la línea de los dígitos para elegir dónde introducirlos primero.

03 Pasarela de la fama
Barbie™ va a hacer el desfile. Escribe las letras o números dentro de las estrellas para que Barbie™ cruce el escenario antes de que próxima modelo aparezca.

04 Arreglándonos
Barbie™ ha llegado al siguiente desfile y el lugar es un desastre! Elije una zona y ayuda a Barbie™ a arreglarla pulsando los artículos de la pantalla.

Diseño

05 Joyas divertidas
Diseña un colgante original para colocarlo en un collar. Dibuja y pulsa las piedras preciosas en el lado para darles vida.

06 Vamos a vestirnos
Vamos de tiendas y encuentra prendas de ropa para que se las pruebe Barbie™ y a continuación, averigua cuanto han costado. Cuando la respuesta es más de un dígito, el jugador puede pulsar la línea que contenga los dígitos para seleccionar dónde introducir los dígitos primero.

07 ¿Qué hay dentro?
Recuerda lo que hay dentro del cajón y pulsa la pantalla para contestar.

08 Recuerda
Recuerda lo que hay dentro del bolso de Barbie™. Pulsa la pantalla para contestar.

De Compras

09 De compras de accesorios
Vamos a la tienda con Barbie™. Prepárate y compra uno, dos o tres artículos dependiendo el tiempo que haga.

10 Encuentra las diferencias
Pulsa la pantalla y encuentra las diferencias entre los dos objetos.

11 Encuentra el zapato
Hay rebajas de zapatos y están por todas partes. Encuentra el zapato que coincida con la parte superior.

12 En el centro comercial
Lleva a Barbie™ al centro comercial para ir de compras. Pulsa y mantén pulsada la pantalla para mover los obstáculos para despejar el camino para ella.

13 En la caja
Calcula y escribe el precio de cada conjunto. Cuando la respuesta sea de más de un dígito, el jugador puede pulsar la línea que representa a los dígitos para seleccionar el donde introducir los dígitos primero.

Mascotas

14 Paseo a las mascotas
Pulsa y lleva una mascota a pasear al parque. Una vez en el parque, pulsa cualquier lugar de la pantalla delante de la mascota para saltar sobre los obstáculos.

15 Encuentra el camino a casa
Lentejuelas™ se ha perdido. Dibuja un camino en la pantalla para guiar a lentejuelas™ de vuelta a casa!

16 ¿Dónde está la pelota?
Barbie™ está jugando a la pelota con sus cachorros, pero la han escondido.
Observa atentamente y recuerda qué cachorro tiene la pelota. Pulsa la pantalla para contestar.

17 Con las mascotas
Pulsa la pantalla para completar el dibujo y aprende qué comen los animales y los insectos.

Música

18 Toca una canción
Pulsa la pantalla para seleccionar una canción y las notas musicales para tocarlas.

19 Sígueme
Pulsa la pantalla para seleccionar una canción y las teclas del piano correctas para tocar una melodía.

20 Barbie™ música
Pulsa la pantalla para elegir un instrumento y compon una melodía.

21 Lluvia de notas
Pulsa las notas cuando toquen los círculos en la parte inferior de la pantalla.

Fiesta

22 Busca y encuentra
Pulsa para recoger el mayor número posible de joyas dentro de los 30 y 60 segundos.

23 De fiesta
Barbie™ ha invitado a sus amigos a su fiesta, pero llegarán a diferentes horas. Ayuda a Barbie™ a averiguar cuándo llegarán.

24 La letra escondida
Pulsa para escribir y explicar un tema de moda o un objeto.

25 Explotar globos
Pulsa la pantalla para explotar tantos globos como sea posible en el tiempo permitido y… ¡gana un premio!

Juegos

26 Letra a letra
Elige todas las palabras que estén escritas correctamente dentro del tiempo permitido

27 Pastel sorpresa
Recuerda y encuentra los pasteles iguales.

Herramientas

28 Cuaderno
Haz un dibujo en la pantalla. Escoje diferentes tamaños de pincel para dibujar. Pulsa la goma para borrar.

29 Calculadora
Pulsa la pantalla para realizar una ecuación matemática.

30 Actualización de contenidos
Advertencia: En esta actividad se menciona que se pueden descargar juegos en internet conectándolo con el puerto USB. Sin embargo, este producto no está preparado para conectarse a internet. Por favor, no intente conectar el producto a internet ya que puede dañarse y/o borrarse el contenido.
La empresa no se hace responsable de los daños producidos por éste mal uso.

31 Configuración del sistema
Pulsa la tecla "+" que aparece en la pantalla para calibrar la pantalla táctil.
La instalación se completa cuando la pantalla muestra "Configuración Completada".

Capítulo 6

Solución de problemas

El desarrollo de productos de aprendizaje es una responsabilidad que nosotros en Oregon Scientific tomamos muy en serio. Hacemos todo lo posible para garantizar la exactitud y pertinencia de la información que forma el valor de nuestros productos. Sin embargo, los errores pueden ocurrir a veces. Es importante que usted sepa que siempre estamos atentos a nuestros productos y le animamos a contactar con nuestro Equipo de Apoyo Técnico con cualquier problema y / o sugerencias que usted pueda tener. Nuestro equipo de soporte técnico estará encantado de ayudarle. Antes de contactar con un representante de servicio autorizado en el 0034 93 336 7462, lleve a cabo las siguientes comprobaciones. Esto le podría ahorrar el tiempo de una llamada a servicio innecesaria.

La pantalla no muestra nada
¿Están las pilas instaladas correctamente?
¿Hay que cambiar las pilas?

Pantalla Negra/pantalla anormal/funcionamiento defectuoso de la pantalla táctil
Desconecte la unidad sacando las pilas por lo menos 10 segundos antes de conectar la fuente de alimentación de nuevo.

En un ambiente propenso a la descarga estática, la unidad podría no funcionar correctamente.
Para reiniciar, retire las pilas durante al menos 10 segundos antes de conectar la fuente de alimentación de nuevo.
Cumple con los requisitos de seguridad ASTM F963, EN71 partes 1, 2 y 3 y EN62115.

En un esfuerzo por mejorar continuamente nuestros productos, la pantalla real puede diferir ligeramente de la mostrada en las imagenes.
Por favor, conserve este manual para referencia futura.

Distribuido por:
Diset
DISET, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 BARCELONA (Spain)
Phone: 34 93 336 7462
Fax: 34 93 335 4485
Servicio de Atención al Cliente
SP Teléfono de asistencia: 34 93 336 7462
Email: info@diset.com
Web: www.diset.com

Advertencia:
Los cambios o modificaciones a ésta unidad no aprobados expresamente por la parte responsable podría anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

• ¡Advertencia! No apto para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia.

DESECHO
No se deshaga de este producto en la basura doméstica.
Este tipo de residuos deben ser recogidos por separado.

BI68-12 SP 300103150-00001-10

Barbie™ B-Pad

5+

Oregon SCIENTIFIC

Prezados Pais / Responsáveis,

Obrigado por adquirir o **Barbie™ B-Pad**.
Concebido tendo em mente o conceito da diversão,
o **Barbie™ B-Pad**
possui diversas atividades de aprendizagem e
jogos que incentivam, contribuindo de forma inestimável
para o desenvolvimento da criança.
As atividades ajudam a aprimorar as habilidades da criança
em ortografia, arte, reflexo, matemática,
memória, lógica, música e jogos.
O **Barbie™ B-Pad** proporciona uma introdução
realista e perdurável ao
universo dos computadores tipo *tablet* e estimula a
criatividade e o aprendizado independente.
Aprender nunca foi tão divertido!

barbie.com.br™

Barbie e marcas associadas e seus elementos são de propriedade de, e usados sob licença de, Mattel, Inc.
© 2012 Mattel, Inc. Todos os Direitos Reservados.

Capítulo 1

Sobre o Barbie™ B-Pad

Características

30 Atividades em Português
- Moda
- Design
- Shopping
- Animais
- Música
- Festa
- Jogos
- Aplicativos

Multimídia
- Som digital e animação

Tela
- Tela LCD sensível ao toque
- Desligamento automático

Interface
- Tela sensível ao toque com reconhecimento de escrita
- Teclado do tipo QWERTY
- Teclas numéricas
- Tecla principal
- Teclas de animação
- Teclas de acesso direto à seleção de jogos
- Teclas de controle de volume
- Tecla de iluminação de fundo
- Tecla liga/desliga música

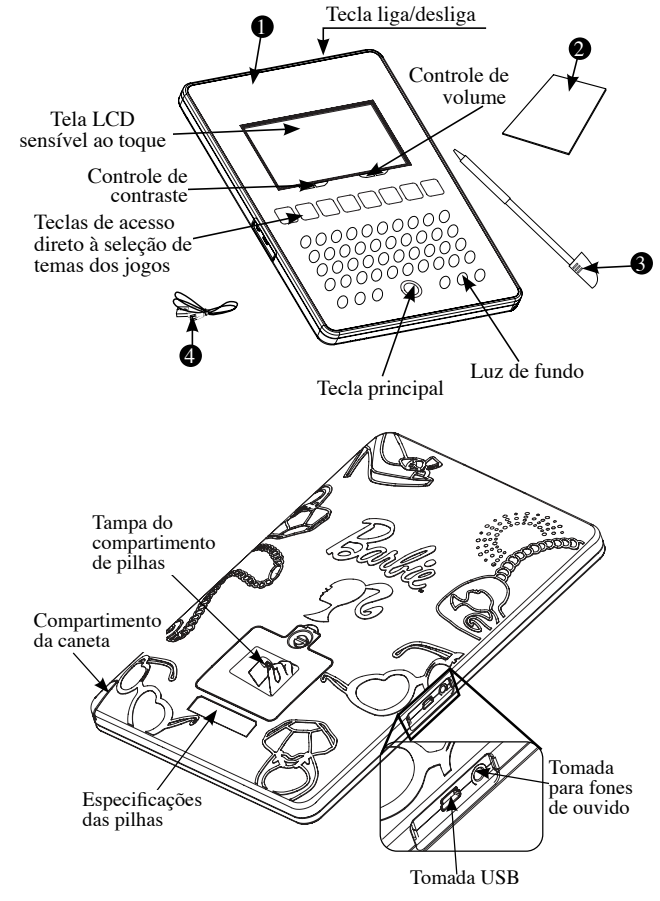
Áudio
- A voz da Barbie™
- Tomada USB

Unidade

O **Barbie™ B-Pad** vem com as seguintes partes (por favor, entre em contato com o seu fornecedor se alguma parte estiver faltando):

1 - Unidade
2 - Manual de instruções
3 - Caneta
4 - Cabo USB

Unidade



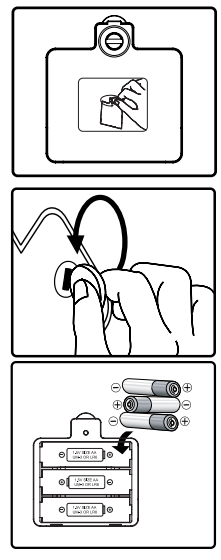
Capítulo 2

Para Começar

O **Barbie™ B-Pad** funciona com 3 pilhas tamanho AA.

Instalação das Pilhas

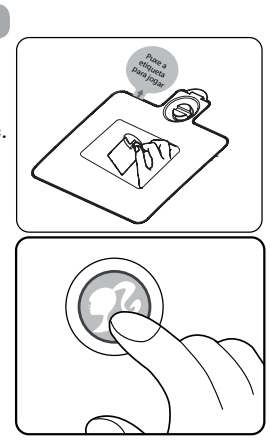
1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Abra a tampa do compartimento de pilhas, localizado na parte traseira da unidade, utilizando uma moeda ou uma chave de fenda plana.
3. Insira 3 pilhas tamanho "AA" (observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa.



A parte inferior do *tablet* possui uma parede espessa, que pode apresentar ligeira dificuldade durante a troca de pilhas.
É recomendado que os adultos auxiliem as crianças a trocar as pilhas, utilizando uma ferramenta adequada.

Atenção
- Não misture tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Somente utilize o tipo de pilha recomendado ou equivalente.
- Remova todas as pilhas quando for trocá-las.
- Retire as pilhas da unidade caso não pretenda utilizá-la por longos períodos de tempo.
- Não jogue as pilhas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Remova as pilhas recarregáveis do brinquedo antes de carregá-las.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a supervisão de um adulto.
- As pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Não provoque curto-circuito nos terminais de alimentação.

Iniciando o Barbie™ B-Pad



Para jogar e acessar todos os 30 jogos do **Barbie™ B-Pad**,
por favor, puxe e remova a etiqueta "Experimente" antes de ligar a unidade.
Ligue o **Barbie™ B-Pad**
pressionando a tecla "⏻"
localizada na parte superior direita do *tablet*, ou pressionando a "Tecla principal" localizada no centro, na parte inferior do *tablet*. Ao final de cada sessão, lembre-se de desligar a unidade pressionando a tecla "⏻".

Desligamento Automático

Se não houver nenhuma entrada na unidade após alguns minutos e se o nome do jogador não tiver sido colocado no *tablet*, a unidade diz "Está bem! Vamos jogar novamente mais tarde!" e desligará automaticamente para conservar energia. Para voltar a jogar novamente, pressione a tecla ⏻ ou pressione a "Tecla principal" para ligar a unidade novamente.

Tecla principal

Tecla liga/desliga

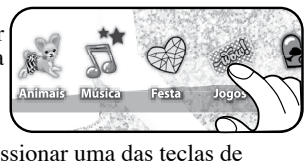
Limpeza e Manutenção

Para garantir uma longa vida ao produto, por favor, siga estas regras simples:
- Verifique regularmente a unidade quanto a danos no conector, partes internas e suas demais partes. Caso existam danos, a unidade não deve ser utilizada até que os danos sejam reparados.
- Sempre desconecte a fonte de energia antes de limpar a unidade.

- Limpe a unidade utilizando um pano seco na sua parte exterior.
- Evite molhar a unidade.
- A unidade não deve ser desmontada.
- Guarde sempre a unidade longe da luz solar direta e altas temperaturas.
- Evite deixar a unidade em um carro exposto a luz solar direta.
- A unidade não deve ser submetida a força extrema ou impacto.

Capítulo 3

Regras das Atividades e Seleção

Seleção de Tema do Jogo
Existem 8 temas no **Barbie™ B-Pad**: Moda, Design, Shopping, Animais, Música, Festa, Jogos e Aplicativos.
O menu de seleção de tema irá mudar para o tema seguinte a cada 5 segundos. O jogador também pode selecionar as setas direita e esquerda, exibidas na tela, para rolar para o próximo tema e tocar na imagem ou pressionar "Entrar" para selecionar. Todos os jogos de um tema estão listados no menu de seleção de nomes de jogos. O jogador pode utilizar as setas para cima e para baixo na tela para rolar pelos nomes das atividades e tocar no nome ou pressionar "Entrar" para jogar.

Alternativamente, o jogador pode pressionar uma das teclas de acesso direto ao tema para ir imediatamente para um tema de jogo específico. A cada 15 segundos, se a unidade não estiver sendo utilizada, a Barbie™ dirá "Selecione um tema para jogar! Toque na imagem para iniciar!".

Chances
Na maioria das atividades o jogador terá três chances por questão. A Barbie™ irá revelar a resposta correta após 3 tentativas incorretas. Se não houver nenhuma entrada após cerca de 15 segundos, a Barbie™ irá repetir as instruções do jogo.

Pontuação
Ao final de cada rodada do jogo (que contém 10 questões, na maioria dos jogos), após completar com sucesso todos os níveis de uma atividade, uma tela com o resumo da pontuação irá aparecer e o jogador poderá ver o seu desempenho. Uma tela "Jogar Novamente?" aparecerá e o jogador poderá escolher se ele deseja jogar novamente ou sair e escolher uma outra atividade.

Tempo Limite
Para a maioria dos jogos, o jogador terá de 30 a 120 segundos para responder, dependendo da questão e jogo.

Capítulo 4

Recursos Úteis e Controles

Tela Sensível ao Toque
Toque na tela para desenhar, escrever, selecionar e percorrer os jogos.

Teclado
O **Barbie™ B-Pad** possui um teclado de computador completo e funcional.

Teclas de Acesso Direto a Tema
Pressionando uma tecla de acesso direto irá levar o jogador para a lista de atividades na categoria.

Tecla Principal
Pressione a "Tecla principal" para ligar o produto. Se o produto está ligado, pressione a "Tecla principal" para sair da tela apresentada no visor e retornar para o menu anterior.

Volume
Pressione o controle de volume para ajustar o volume.

Contraste
Pressione o controle de contraste para ajustar o contraste.

Demo
Pressione Demo para ver uma demonstração de alguns recursos e atividades divertidas do **Barbie™ B-Pad**.

Resposta
Pressione a tecla Resposta para revelar a resposta correta para uma questão. O jogador precisa pensar cuidadosamente antes de pressionar este botão, já que nenhum ponto será dado a esta questão.

Ajuda
Pressione a tecla Ajuda para obter uma pista referente a uma questão. Utilizar esta função reduzirá a pontuação total disponível para a questão. Nem todos os jogos possuem esta função.

Repetir
Pressione a tecla ↻ para repetir uma questão ou instrução.

Tecla Luz de Fundo
Pressione a tecla ☀ para mudar a luz de fundo em 7 cores diferentes ou para ligar e desligar a iluminação.

Entrar
Pressione a tecla Entrar para submeter uma resposta.

Apagar
Pressione a tecla Apagar para apagar a última letra ou número digitado, ou desenho.

Pausa
Pressione a tecla Pausa para parar um jogo. Pressione novamente a tecla para voltar ao jogo.

Tecla Liga/Desliga Música
Pressione a tecla ♫ para ligar e desligar a música de fundo de um jogo.

Conectando o seu computador para baixar o seu nome e pacotes de jogos.

No Barbie™ B-Pad:
1. Ligue o seu *tablet*.
2. Entre em "Atualização" dentro do tema: Aplicativos.
3. Verifique o tamanho da tomada USB e insira o cabo USB no *tablet* e no computador.
4. Toque em SIM no **Barbie™ B-Pad** quando aparecer "USB?"

No computador:
Instalação pela primeira vez:
1. Visite o site *http://fashiontablet.oregonscientific.com* para baixar e instalar o programa. Siga as instruções fornecidas e instale o programa.

Baixar conteúdo:
1. Uma vez que o programa for instalado, abra o programa para começar a personalizar o **Barbie™ B-Pad**.
2. Siga as instruções para inserir o nome do jogador.
3. Uma vez que o nome esteja inserido, você poderá selecionar conteúdo de jogo adicional e mudar o jogo.
4. O programa irá então baixar o conteúdo selecionado e aplicá-lo ao **Barbie™ B-Pad** através de um cabo USB.

Capítulo 5

Atividades

00 Escrevendo

Pressione uma letra ou número no teclado durante o tema do jogo ou seleção de jogo.
Você pode aprender a escrever a letra ou número e aprender uma palavra ou a contar.

Moda

01 Traço Mágico

A Barbie™ está se preparando para a passarela, vamos ajudá-la a ficar pronta! Toque na tela para ligar os pontos e aprender um formato ou um item de moda!

02 Fashion Show

A Barbie™ está conferindo as suas coisas. Ajude-a a decidir quantos itens ela precisa levar, tocando ou escrevendo na tela. Quando a resposta possuir mais que um dígito, o jogador poderá tocar a linha que representa o dígito para escolher onde digitar primeiro.

03 Desfilando na Passarela

A Barbie™ está indo para a passarela! Escreva as letras ou números dentro das estrelas para ajudar a Barbie™ a atravessar os bastidores antes do próximo desfile.

04 Fique Pronta

A Barbie™ chegou ao seu próximo desfile e viu que o lugar está uma bagunça! Escolha uma área e ajude a Barbie™ a arrumar tudo, tocando os itens na tela.

Design

05 Criando Jóias

Desenhe um pingente exclusivo para colocar em um colar. Desenhe e toque nas jóias ao lado para combiná-las.

06 Produzindo-se

Vamos às compras para encontrar roupas para a Barbie™ experimentar e comprar, em seguida, descubra o custo total. Quando a resposta possuir mais de um dígito, o jogador poderá tocar a linha que representa o dígito para escolher onde digitar primeiro.

07 O que Tem Dentro?

Lembre-se o que está dentro da gaveta e toque na tela para responder.

08 Bolsa Surpresa

Lembre-se o que está dentro da bolsa da Barbie™! Toque na tela para responder.

Shopping

09 Loja de Acessórios

Vamos às compras com a Barbie™! Prepare-se e compre um, dois ou três itens apropriados para o clima.

10 Qual é a Diferença?

Toque na tela e marque as diferenças entre os dois objetos.

11 Combinando Sapatos

Está acontecendo uma liquidação de sapatos, porém, os sapatos estão por toda parte! Encontre o sapato que combina com o que está no topo.

12 Chegando no Shopping

Leve a Barbie™ até o shopping para fazer algumas compras! Toque e arraste os obstáculos para fazer um caminho para ela!

13 O Caixa

Calcule e escreva quanto cada conjunto de roupas custa! Quando a resposta possuir mais de um dígito, o jogador poderá tocar a linha que representa o dígito para escolher onde digitar primeiro.

Animais

14 Passeio no Parque

Toque e leve um animal para um passeio no parque. Uma vez no parque, toque em qualquer lugar na tela, na frente do animal, para pular sobre os obstáculos.

15 Achando o Caminho de Casa

A Sequin™ está perdida! Desenhe um caminho na tela para levá-la de volta para casa.

16 Onde Está a Bola?

A Barbie™ está brincando com os seus cachorrinhos só que eles esconderam a bola! Observe atentamente e lembre-se qual cachorrinho está com a bola! Toque na tela para responder.

17 Complete a Figura

Toque na tela para completar a figura e descubra o que o animal, ou o inseto, come!

Música

18 Música Favorita

Toque na tela para selecionar um som e as notas musicais para jogar.

19 Siga o Ritmo

Toque na tela para selecionar um som e toque as teclas corretas do piano para tocar uma melodia.

20 Instrumento Musical

Toque a tela para selecionar um instrumento e componha uma melodia.

21 Brincando de DJ

Toque as notas quando elas atingirem os círculos na base da tela.

Festa

22 Caça Jóias

Toque para recolher o máximo de jóias que você conseguir em 30 e 60 segundos.

23 Hora da Festa

A Barbie™ está convidando os seus amigos para a sua festa, mas eles irão chegar em horários diferentes. Ajude a Barbie™ a descobrir quando eles chegarão.

24 Escolhendo a Roupa

Toque para escrever e soletrar um item de moda ou objeto.

25 Estourando os Balões

Toque na tela para estourar o maior número de balões possível dentro do tempo dado, para ganhar um prêmio!

Jogos

26 Soletrando

Selecione dentro do tempo dado o máximo de palavras escritas corretamente!

27 Memória

Lembre-se e encontre na tela os bolinhos que combinam.

Aplicativos

28 Livro de Desenho

Desenhe uma figura na tela. Escolha pincéis de tamanhos diferentes para desenhar. Toque na borracha para apagar.

29 Calculadora

Toque na tela para calcular uma equação matemática.

30 Atualização

Conecte a um computador, através de um cabo USB, para personalizar o *tablet* e para atualizar novos conteúdos para o jogo. Toque em "Sim" para começar a baixar. Entre em *http://fashiontablet.oregonscientific.com* para baixar e obter instruções para instalar o programa.

31 Configurações

Toque no "+" apresentado no visor para calibrar a tela sensível ao toque. O ajuste estará completo quando aparecer na tela "Configuração Completa!".

Capítulo 6

Resolução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade que nós da Oregon Scientific levamos muito a sério. Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos. No entato, erros podem ocasionalmente ocorrer. É importante que você saiba que estamos sempre atentos aos nossos produtos e incentivamos você a ligar para o nosso Departamento de Atendimento ao Cliente caso tenha algum problema ou Sugestão: Nossos representantes têm prazer em poder ajudá-lo(a). Antes de entrar em contato, verifique os seguintes pontos. Isto pode poupar o tempo que você gastaria em uma ligação desnecessária.

A tela não liga
As pilhas estão instaladas corretamente?
As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura / Imagens anormais / Mau funcionamento na tela
Desconecte a fonte de energia removendo as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.

Em um ambiente propenso à descargas estáticas, a unidade pode apresentar mau funcionamento.
Para reiniciar, remova as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.
Em conformidade com as normas de segurança da ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 e 3 e EN62115.
Em um contínuo esforço para melhorar os nossos produtos, as imagens na tela do produto podem ser ligeiramente diferentes das apresentadas nos diagramas.
Por favor, guarde este manual para referências futuras.

Produto distribuído por:
Centro Atacadista Barão Ltda.
Av. Cem, S/N, Mod 16 – Quadra 01 – Sala 60
Serra – ES – CEP: 29.161-384
CNPJ: 49.329.873/0004-84
SAC: 0800.9412710

Cuidado:
Alterações ou modificações feitas nesta unidade sem a autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

- Aviso! Não recomendado para crianças menores de 3 anos.
  Peças pequenas.
  Risco de sufocamento.

ELIMINAÇÃO
Não jogue este aparelho em uma lixeira comum. A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial.

BI68-12 BZ 300103375-00001-10 REV1.0